> User interface
> File format
> Modeling
> Animation
> Material/Rendering
> MentalRay/Shader
> Particle
> Install
> PHOENIX TOOLS
> DNT
> SDK-Saaphire
> SDK-MentalRay
> from SOFTIMAGE Web
> Others

SOFTIMAGE 3D FAQ&Tips

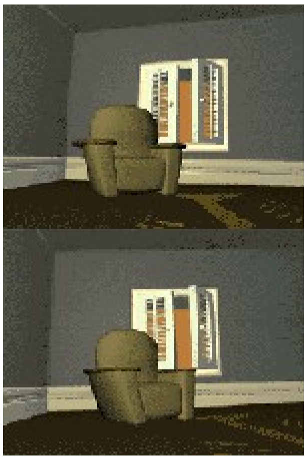
N_Stereoシェーダーの使用方法－立体視用画像の生成－

★N_Stereoシェーダ

nStereoはLensシェーダとして組み込み、右目用、左目用のステレオ画像をレンダリングできます。立体視するには、ステレオビュー(液晶シャッタメガネ)などの立体視装置が要になりますが、訓練すれば装置が無くても立体視できる人がいるようです（？）

大変申し訳ありませんが、以下の方法はSGI版のみで有効です。ステレオビューはSGIの場合、オプション装置として購入できますが、O2など、標準では接続端子が無く、専用ボードが必要なものもありますので、ご注意下さい。

NTの場合、ステレオビューが接続できるグラフィックボードも販売されておりますが、NT版displayコマンドがステレオビューに対応しておりませんのでご使用になれません。



1. レンダリングするシーンを用意します。
2. Camera -> SettingsにてLens Shadersに Shader_Lib/nStereoを組み込みます。
3. Editにて、nStereoシェーダのパラメータボックスを開きます。
4. Left Eye, Right Eyeのチェックボックスを両方ともONにします。Eye Separationに左右の目の間隔を、Focus Distanceに左右の視線の交差する位置の距離をセットします。これらの単位はSoftimage単位ですので、用意するシーンによって違いますが、多くの場合、デフォルトで十分です。
5. RenderにてMentalRayレンダラに切り替え、Resolutionを"Specify Y"にし、Yを通常の解像度の倍の解像度に設定して下さい。(例えばNTSCフォーマットの場合：X=640,Y=960)
6. レンダリングし、画像を作成して下さい。縦方向に2つ並んで視点の違う画像が作成されます。(gazou.1.picが出来たとします)
7. コマンドプロンプトにてdisplayコマンドの-Tオプション によって立体視できます。

```
display gazou.1 -T -c
```

8. 立体視中は、カーソルキーにより視差が調整できます。
9. Escキーにて通常の画面に戻ります。

【 補足 】

- 4にてLeft Eye, Right Eyeをそれぞれ片方ずつチェックすることに より、右目用、左目用を別々にレンダリングできます。この時は、作成する画像ファイル名に _L, _Rを付け、Y方向の解像度を通常の半分にし、レンダリングします。そしてdisplayコマンドで-tオプションを指定します。(-Tは指定しないで下さい)

- Windows95用では、液晶シャッターゴーグル対応の安価なグラフィックボードも販売されております。nStereoで素材を作成し、ビューアはボードメーカ提供のものをお使いいただければ、立体視が可能になります。代表的なボードにはカノープス株式会社(http://www.canopus.co.jp)の「TOTAL3D」があります。

≪ Back / Top ▲

”SOFTIMAGE 3D / FAQ&Tips”の内容に関するお問い合わせは、ユーザーIDをご記入のうえ、support@cg.comtec.daikin.co.jpまでお願い致します。

Links ▶ ダイキン工業株式会社 ▶ 電子システム事業部

Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.

Last updated June 01, 2001. *Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.*
www-admin@comtec.daikin.co.jp